

GAMERWRIGHT®

# LA ISLA PROHIBIDA™

LÁNZATE A LA AVENTURA... SI TE ATREVES

2 A 4 JUGADORES | A PARTIR DE 10 AÑOS

La Isla Prohibida había sido el remoto refugio de un antiguo y misterioso imperio conocido como los Arcanos. Cuenta la leyenda que los Arcanos tenían la habilidad de controlar los cuatro elementos de la Tierra (fuego, viento, agua y tierra) mediante cuatro tesoros sagrados: El Cristal del Fuego, La Estatua del Viento, El Cáliz del Océano y La Piedra de la Tierra. Debido a que se podían usar para causar un daño catastrófico si cayeran en manos de sus enemigos, los Arcanos mantuvieron los tesoros escondidos en la Isla Prohibida y la prepararon de tal modo que se hundiera si algún intruso intentase hacerse con ellos. En los siglos que pasaron desde la inexplicable desaparición de su imperio, la Isla Prohibida permaneció olvidada... hasta ahora.

¿Será tu equipo el primero en desembarcar en sus orillas, recuperar los tesoros y salir con vida?

## COMPONENTES

58 cartas, divididas en:

28 cartas de Tesoro (dorso rojo)

5 de cada uno de los 4 tesoros

3 ¡Las aguas suben!

3 Ascenso en Helicóptero

2 Sacos Terreros

24 cartas de Inundación (dorso azul)

6 cartas de Aventurero

24 losetas de Isla de doble cara

6 peones de madera

4 figuras de tesoro:

La Piedra de la Tierra

La Estatua del Viento

El Cristal del Fuego

El Cáliz del Océano

1 Marcador de Agua

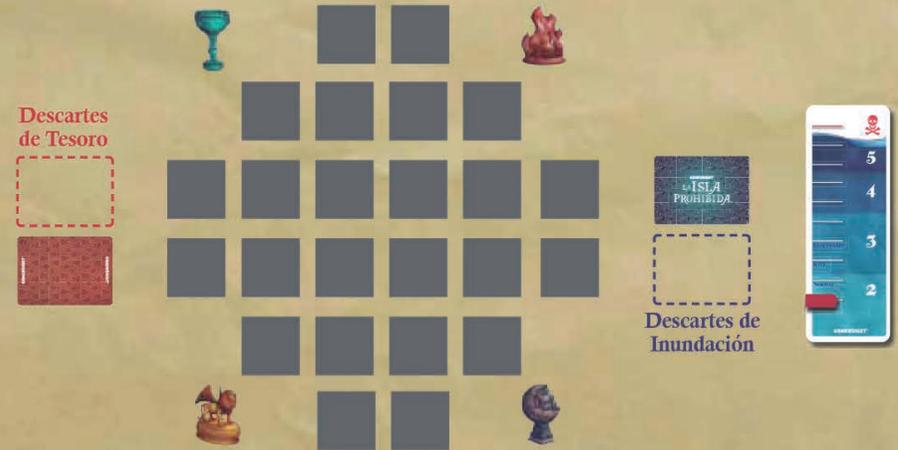
1 Indicador de Nivel del Agua

## RESUMEN DEL JUEGO

Vuestro grupo de aventureros debe trabajar en equipo para evitar que la Isla Prohibida se hunda, con el objetivo de conseguir suficiente tiempo para recuperar sus cuatro tesoros. Una vez los hayáis recuperado, debéis llevarlos hasta la Pista de Aterrizaje y escapar en helicóptero para ganar. Si, por el contrario, la isla se hunde antes de hayáis podido completar vuestras tareas, ¡la misión termina en derrota!

## PREPARATIVOS

**1. CREAR LA ISLA PROHIBIDA:** Mezcla las 24 losetas de Isla y colócalas al azar boca arriba (por el lado que no es azul y blanco) en una cuadrícula como se indica a continuación: en primer lugar haz un cuadrado de 4 x 4 losetas en el centro del área de juego. A continuación, coloca 2 losetas al lado de cada una de las 2 losetas centrales de cada lado del cuadrado. (Nota importante: procura dejar una pequeña separación entre las losetas.) De esta forma se crea la Isla Prohibida por la que vuestros peones se moverán como en un tablero de juego.



- Preparación Inicial -

**2. COLOCA LOS TESOROS:** Coloca las 4 figuras de tesoro (La Piedra de la Tierra, La Estatua del Viento, El Cristal del Fuego y El Cáliz del Océano) alrededor de la isla. Tu equipo intentará recuperar estos tesoros durante el transcurso de la partida descartando las 4 cartas de Tesoro coincidentes en la correspondiente loseta de Isla. Dedicar un momento a localizar las 8 losetas en las cuales se pueden reclamar tesoros. Cada tesoro se puede reclamar en una de dos losetas posibles, tal y como indica el símbolo en la esquina inferior izquierda:



**3. DIVIDE LAS CARTAS:** Separa las cartas en tres mazos según su dorso: el mazo de Inundación (dorso azul), el mazo de Tesoro (dorso rojo) y las cartas de Aventurero (6 cartas).



Mazo de Inundación



Mazo de Tesoro



Cartas de Aventurero

**4. LA ISLA EMPIEZA A HUNDIRSE:** Mezcla el mazo de Inundación y colócalo boca abajo a un lado de la isla. Roba las 6 cartas superiores (de una en una) y colócalas boca arriba al lado del mazo para formar la pila de descartes de Inundación. Por cada carta robada, gira la loseta de Isla correspondiente a su lado "inundado" (azul y blanco).



**5. APARECEN LOS AVENTUREROS:**

Mezcla las 6 cartas de Aventurero y reparte al azar 1 a cada jugador. Cada uno de vosotros tomaréis el papel de un aventurero con un poder especial que sólo vosotros podréis usar durante la partida. Dedicad un momento a leer en voz alta vuestros personajes y los poderes escritos en la parte inferior de las cartas para que vuestros compañeros de equipo conozcan vuestros puntos fuertes. Será más fácil ganar la partida si cooperáis y aprovecháis estos poderes especiales.



Toma un peón del mismo color que tu carta de Aventurero y colócalo en la loseta de Isla correspondiente. (Busca el icono de peón correspondiente en la esquina inferior derecha de las losetas de las Puertas y de la Pista de Aterrizaje). Devuelve a la caja las cartas de Aventurero y los peones que sobren. **Nota: Es perfectamente posible empezar la partida en una loseta inundada.**

**6. REPARTE LAS CARTAS DE TESORO:**

Mezcla a conciencia el mazo de Tesoro y reparte 2 cartas a cada jugador. Coloca tus cartas boca arriba delante de ti para que tanto tú como tus compañeros de equipo las podáis ver fácilmente. Si a alguien le toca una carta de ¡Las aguas suben!, se le reparte otra carta para sustituirla y la carta de ¡Las aguas suben! se vuelve a mezclar en el mazo de Tesoro. Coloca el mazo de Tesoro boca abajo a un lado de la isla. **Nota: La pila de descartes de Tesoro se formará justo al lado del mazo de Tesoro.**



**7. ESTABLECE EL NIVEL DEL AGUA:** Coloca el indicador de Nivel del Agua en el lado izquierdo del Marcador de Agua y ponlo al nivel apropiado de dificultad inicial, según el tipo de partida que queráis jugar. (Por ejemplo, si es la primera vez que vais a jugar a un juego cooperativo, ponlo en el nivel de Iniciación.)



**Nota:** En cualquier momento durante la partida puedes consultar las cartas que haya en las pilas de descartes de Inundación y de Tesoro.

## SECUENCIA DE JUEGO

El jugador que haya visitado más recientemente una isla juega en primer lugar y se continúa jugando hacia la izquierda. En cada turno se siguen las tres fases siguientes en orden:

1. Hacer hasta 3 acciones.
2. Robar 2 cartas del mazo de Tesoro.
3. Robar tantas cartas de Inundación como el nivel del Agua.

Las fases de cada turno se describen a continuación. En el dorso de las cartas de aventurero se incluye una guía de referencia rápida.



## 1. HACER HASTA 3 ACCIONES

Puedes hacer hasta 3 acciones cada turno (también pueden ser 0, 1 ó 2). Tus compañeros de equipo pueden (y de hecho deberían!) aconsejarte sobre las mejores acciones que puedes hacer en tu turno. Elige una combinación de cualquiera de las 4 acciones siguientes:

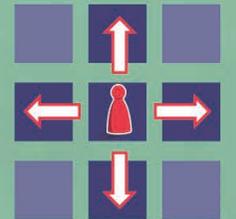
- Mover
- Asegurar
- Entregar una carta de Tesoro
- Recuperar un Tesoro

### MOVER

Puedes, gastando 1 o más acciones, mover tu peón a una loseta de Isla adyacente: ya sea arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha, pero nunca en diagonal. Te puedes mover a una loseta inundada, pero no te puedes mover (o pasar por encima) al espacio de una loseta perdida.

**Excepciones:**

- El Explorador también puede mover en diagonal.
- El Piloto puede mover a cualquier loseta una vez por turno al coste de 1 acción.
- El Navegador puede mover a otros jugadores hasta 2 losetas adyacentes por acción.
- El Submarinista se puede mover a través de una o más losetas perdidas y/o inundadas al coste de 1 acción.



### ASEGURAR

Puedes, gastando 1 o más acciones, asegurar cualquier loseta de Isla adyacente (arriba, abajo, izquierda, derecha), o la loseta de Isla en la que esté tu peón. Para asegurar una loseta, simplemente dale la vuelta para que su lado no inundado quede boca arriba.

**Excepciones:**

- El Ingeniero puede asegurar hasta 2 losetas al coste de 1 acción.
- El Explorador también puede asegurar losetas en diagonal.



### ¿QUÉ SUCEDE CUANDO SE AGOTA EL MAZO DE TESORO?

Cuando se roba la última carta del mazo de Tesoro, se mezcla inmediatamente la pila de descartes de Tesoro y se coloca boca abajo para formar un nuevo mazo de Tesoro.

### LÍMITE DE MANO

Sólo puedes tener 5 cartas en tu mano, incluyendo cartas de Tesoro y de Acción Especial. Si en algún momento tienes 6 ó más cartas (por ejemplo, debido a que has robado más cartas o a que otro jugador te ha entregado cartas) debes elegir y descartar inmediatamente las cartas en exceso a la pila de descartes de Tesoro. Si decides descartar una carta de Acción Especial, puedes usar su acción antes de descartarla.

## 3. ROBAR CARTAS DE INUNDACIÓN

Después de robar 2 cartas de Tesoro, ¡es el momento de que tomes el papel de la Isla Prohibida!

Roba tantas cartas de lo alto del mazo de Inundación como el actual nivel del Marcador de Agua. (Por ejemplo, si el nivel está a 3, roba 3 cartas.) Roba las cartas de una en una y colócalas boca arriba en la pila de descartes de Inundación. Por cada carta robada, busca la loseta de Isla correspondiente y haz una de las acciones siguientes:



- Si la loseta de Isla correspondiente aún no está inundada, gírala a su lado inundado.



- Si la loseta de Isla correspondiente ya está inundada, ¡se hunde en el abismo! **Retira la loseta y la carta de Inundación correspondiente de la partida** y colócalas fuera del juego.



**Nota:** No puedes asegurar una loseta una vez ha sido eliminada del juego.

### PEONES EN LOSETAS INUNDADAS

Si un peón está en una loseta que se inunda, retira el peón de la loseta, gírala y a continuación devuelve el peón a la loseta.

Si un peón está en una loseta que se debe retirar, debe “nadar” inmediatamente hasta una loseta adyacente (arriba, abajo, derecha o izquierda) que aún forme parte de la isla (incluso aunque esté inundada). Si un peón está en una loseta que se ha retirado y no se puede mover a una loseta adyacente, ¡se hunde en el abismo y todos pierden la partida!

**Excepciones:** El Submarinista puede nadar hasta la loseta más cercana. El Explorador puede nadar en diagonal. El Piloto puede volar hasta cualquier loseta.

### ¿QUÉ SUCEDE CUANDO SE AGOTA EL MAZO DE INUNDACIÓN?

Si se agota el mazo de Inundación, se mezcla inmediatamente la pila de descartes de Inundación y se coloca boca abajo para formar un nuevo mazo de Inundación. Si esto sucede en mitad de un turno, se continuarán robando las cartas de Inundación necesarias del nuevo mazo.

## FIN DE JUEGO

### GANAR EL JUEGO

¡Llegar a la Pista de Aterrizaje! Una vez hayáis reunido los cuatro tesoros, todos debéis mover vuestros peones hasta la loseta de la Pista de Aterrizaje. ¡A continuación, un jugador debe descartar una carta de Ascenso en Helicóptero para que vuestro equipo pueda abandonar la Isla Prohibida y resultéis victoriosos!



**Nota:** Podéis ganar incluso aunque la Pista de Aterrizaje esté inundada.

### PERDER EL JUEGO

Hay cuatro posibles formas de perder:

1. Si ambas losetas de Templos, Cavernas, Palacios o Jardines se hunden antes de que recuperéis sus respectivos tesoros.
2. Si se hunde la loseta de la Pista de Aterrizaje.
3. Si algún jugador está en una loseta de Isla que se hunde y no hay ninguna loseta adyacente a la que pueda nadar.
4. Si el Nivel del Agua llega hasta la calavera y los huesos cruzados.

## DIFICULTAD

Cuando ya hayáis conseguido ganar una partida con el nivel de Iniciación probad a establecer el Nivel del Agua en los niveles Normal, Élite o Legendario. También podéis probar a jugar con una combinación diferente de Aventureros.

## UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

Es un gran honor presentar la última creación de Matt Leacock, el maestro de los juegos cooperativos. Hay muchas cosas que nos encantan de este juego único: desde las detalladas ilustraciones, pasando por la naturaleza colaborativa del juego, el innovador conjunto de reglas, hasta las infinitas combinaciones generadas por las losetas y las cartas. ¡No te sorprendas si tu pulso se acelera al poco de empezar a jugar! ¡Se trata de un juego que genera instantáneamente una vibrante atmósfera de tensión y emoción!

Un juego de Matt Leacock  
Ilustraciones de C.B. Canga



**GAMEWRIGHT®**  
Games for the Infinitely Imaginative®  
70 Bridge Street | Newton, MA 02458  
Tel: 617-924-6006 | Fax: 617-969-1758  
e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com  
©2010 Gamewright, a division of Cosmo  
All worldwide rights reserved.



Devir Iberia S.L.  
Calle Paris 162-164  
08036 Barcelona  
www.devir.es

Producción editorial de Xavi Garriga  
Traducido por Francisco Franco Gareta  
Adaptación gráfica de Basco

## ENTREGAR UNA CARTA DE TESORO

Puedes entregar 1 o más de tus cartas de Tesoro a otro jugador si vuestros peones están en la misma loseta de Isla. Cuesta 1 acción por cada carta que entregues. (Ver "Limite de mano" para las restricciones.) **No puedes entregar cartas de Acciones Especiales.**



### Excepciones:

El Mensajero puede entregar cartas sin tener que estar en la misma loseta.

## RECUPERAR UN TESORO

Puedes, gastando 1 acción, recuperar un tesoro descartando 4 cartas de Tesoro coincidentes de tu mano si tu peón está en una de las dos losetas de isla correspondientes:

Descartar	Peón en la loseta correspondiente	Recuperar
	-O BIEN- 	

### Notas

- Cuando recuperes un tesoro, descarta las cartas a la pila de descartes de Tesoro y coloca la figura delante de ti.
- Puedes recuperar un tesoro en una loseta inundada.

## 2. ROBAR 2 CARTAS DEL MAZO DE TESORO

Después de hacer las acciones, debes robar 2 cartas de la parte superior del mazo de Tesoro y añadirlas a tu mano boca arriba. Roba las cartas de una en una. Si robas una carta de ¡Las aguas suben!, no la añadas a tu mano. En lugar de ello, sigue las instrucciones de la carta y a continuación descártala a la pila de descartes de Tesoro.

### CARTAS DE TESORO

En el mazo de Tesoro hay 5 copias de cada una de las cartas de Tesoro. El objetivo es reunir 4 copias de la misma carta de Tesoro para encontrar el tesoro correspondiente en la Isla Prohibida. Puedes entregar cartas de Tesoro a otros jugadores usando la acción Entregar una carta de Tesoro.



### CARTAS DE ACCIONES ESPECIALES

Hay 2 tipos de cartas de Acciones Especiales en el mazo de Tesoro (**Ascenso en Helicóptero** y **Sacos Terreros**) que ayudarán a tu equipo durante la partida. Estas cartas se añaden a tu mano y se pueden jugar en cualquier momento, incluso durante el turno de otro jugador. **Jugar una carta de Acción Especial no requiere gastar ninguna acción.** Cuando se juega una de estas cartas se descarta inmediatamente a la pila de descartes de Tesoro. **Nota: Puedes usar el poder una carta de Acción Especial si te ves forzado a descartarla.**



### CARTAS DE ¡LAS AGUAS SUBEN!

Hay 3 cartas de ¡Las aguas suben! en el mazo de Tesoro. Cuando robes una carta de ¡Las aguas suben!, debes hacer lo siguiente inmediatamente:

1. Sube el indicador del Nivel del Agua hasta que cubra la siguiente marca del Marcador de Agua. Fíjate en cuántas cartas se robarán ahora al final de tu turno mirando el número que queda a la derecha en el marcador.



2. Toma todas las cartas de la pila de descartes de Inundación, mézclalas, y ponlas boca abajo encima de la pila de Inundación. ¡Esto significa que las cartas que se habían robado se volverán a robar pronto!

3. Descarta la carta de ¡Las aguas suben! a la pila de descartes de Tesoro.



### Notas:

- Si robas una carta de ¡Las aguas suben! no robas otra carta para sustituirla.
- Si robas dos cartas de ¡Las aguas suben! seguidas mezcla la pila de descartes de Inundación sólo una vez, pero sube el indicador del Nivel de Agua dos marcas.
- Si robas una carta de ¡Las aguas suben! pero no hay ninguna carta en la pila de descartes de Inundación, simplemente sube el indicador de Nivel del Agua hasta la siguiente marca.